



Психология в киберспорте.фэо

- 1 Всего в видеоигры на разных устройствах играют около ... человек в мире
- 2 Согласно теории самодетерминации, люди играют в видеоигры для удовлетворения ... базовых потребностей
- 3 Потребность в автономии означает желание чувствовать, что ты ...
- 4 Состояние, когда человек начинает чувствовать себя частью игрового мира, в противовес наблюдению за ним со стороны, называется ...
- 5 Согласно исследованиям, когда видеоигра успешно удовлетворяет психологические потребности игрока, ...
- 6 Согласно модели Ника Йи, люди могут предпочитать в видеоиграх один или несколько типов геймплея из ...
- 7 Неверно, что модель Ника Йи включает такой тип геймплея, как ...
- 8 Игроки, открытые новому опыту, предпочитают такой тип геймплея, как ...
- 9 По сравнению с женщинами-игроками, хардкорные игроки-мужчины вероятнее ищут в видеоиграх ...
- 10 Теория самодетерминации и модель Ника Йи ...
- 11 Согласно определению М. Зайда (M. Zyda), видеоигры – ментальные ..., выполняемые по определенным правилам с целью отдыха, удовольствия и чувства достижения
- 12 Преимущества геймеров над неиграющими людьми в тестах не позволяют говорить о влиянии видеоигр на мозг, потому что ...
- 13 Чтобы оценить влияние видеоигр на умственные способности, ученые тренируют играть в видеоигры и оценивают умственные изменения ...
- 14 Существующие исследования позволяют говорить о том, что те или иные умственные способности развиваются ...
- 15 Показано, что сорок часов тренировки в Starcraft улучшают ...
- 16 Повышение уровня сообразительности после 30 минут игры в шутер сохраняется около ...



- 17 Кратковременное повышение уровня сообразительности после сеанса игры в шутер ученые сравнивают с эффектом ...
- 18 Из-за предполагаемо слабой нагрузки на мозг казуальные видеоигры (головоломки, «Тетрис», «Эрудит») обычно ...
- 19 После того, как ученые из Торонто предложили испытуемым сыграть 10 часов в шутер Medal of Honor ...
- 20 Результаты исследований позволяют говорить, что тренировка в экшн-видеоигры помогает ...
- 21 Неверно, что регулярное переживание положительных эмоций ...
- 22 «Опыт потока» можно получить только ...
- 23 Неверно, что в состоянии «потока» человек ...
- 24 Видеоигры являются перспективным методом лечения депрессии, потому что ...
- 25 Неверно, что положительные эффекты казуальных видеоигр наблюдаются в ... играющих
- 26 В мире от депрессии страдают около ... человек
- 27 Среди людей, страдающих от депрессии, только ... могут позволить себе лечение с помощью препаратов и психотерапии
- 28 Неверно, что в сравнении с неиграющими детьми дети-геймеры ...
- 29 Взрослый, которого в детстве хвалили за талант, а не за приложенные им усилия, вероятнее будет ...
- 30 Согласно исследованиям, геймеры проявляют большее упорство в решении ..., чем неиграющие люди
- 31 С 1996 по 2011 г. количество преступлений среди несовершеннолетних в США упало на ...
- 32 Идея о том, что чем больше молодежь играет в видеоигры, тем меньше у нее остается времени на нарушения закона, – это суть «гипотезы о ...»
- 33 Отчет генерального хирурга США о связи между жестоким телевидением и агрессией был опубликован в ...
- 34 Согласно опросу 7 000 школьников в 2012 г., любители жестоких видеоигр на 67 % вероятнее нарушают правила и на ... вероятнее совершают жестокие поступки



- 35 Проведя контроль побочных факторов, авторы исследования жестокости в видеоиграх 2012 г. пришли к выводу, что ...
- 36 В исследовании К. Фергюсона был сделан вывод, что для появления эффекта жестоких видеоигр человек должен играть в них ...
- 37 Верховный суд США встал на защиту жестоких видеоигр как свободы слова в ...
- 38 Метаанализ – это...
- 39 Когда человек совершает преступление, внешне оформленное в стиле видеоигры, говорят, что игра послужила для него «...»
- 40 «Publication bias» – склонность ученых и научных журналов публиковать только те исследования, которые ...
- 41 Исследования связи игрового хобби со школьными оценками ...
- 42 В исследовании 2014 г., в котором были сопоставлены время игры в видеоигры и результаты международных тестов, были проанализированы данные 192 000 школьников из ... стран Организации экономического сотрудничества и развития (ОЭСР)
- 43 Неверно, что в исследовании 2014 г., в котором были сопоставлены время игры в видеоигры и результаты в международных тестах, учитывались баллы школьников в тестах по ...
- 44 В 2014 г. ученые из Британии и Австралии, сопоставив время игры каждого школьника и результаты международных тестов, выяснили, что играющие школьники в среднем...
- 45 В 2018 г. ученые из Сингапура, изучая связь игрового хобби и успехов в учебе, проанализировали тестовые баллы ... американских школьников
- 46 Согласно исследованию сингапурских ученых 2018 г., дети, играющие в видеоигры ...
- 47 Неверно, что в норме игра в видеоигры может ...
- 48 В 2019 г. ученые провели метаанализ ... исследований о связи игрового хобби и лишнего веса
- 49 Связь между геймингом и лишним весом была выявлена для ...
- 50 «Синий свет» нарушает выработку гормона ...



- (51) В среднем сны снятым людям ... за ночь
- (52) Неверно, что в исследовании 2010 г., в котором изучалось влияние игры перед сном на качество сна, ...
- (53) Неверно, что кроме сновидений и видеоигр, человек также погружается в «виртуальную реальность» ...
- (54) Неверно, что согласно исследованиям сны геймеров отличаются от снов неиграющих людей тем, что ...
- (55) Насыщенность снов геймеров фантастическими образами ученые объясняют ...
- (56) Согласно исследованиям сновидений, по сравнению с неиграющими людьми меньше страха в кошмарных снах испытывают ...
- (57) У людей, страдающих от посттравматического стрессового расстройства (ПТСР), ... снов являются кошмарами
- (58) Чем больше признаков игровой зависимости демонстрирует человек, тем ...
- (59) В исследовании Андрея Смирнова, в котором оценивалось покупательское поведение в японской игре, выяснилось, что лутбоксы ...
- (60) ... увлеченных геймеров играют в мультиплеер-игры как минимум раз в неделю
- (61) Люди, играющие в мультиплеер-игры, проводят в среднем ... в неделю, играя с другими онлайн, и 6 часов – играя с другими лично
- (62) Неверно, что по сравнению с синглплеер-играми, в мультиплеер-играх люди ...
- (63) Согласно исследованиям, в США ... мальчиков 13–18 лет хотя бы изредка играют в видеоигры с сиблингами (братьями, сестрами)
- (64) Согласно исследованиям, посвященным детям – сиблингам (братьям, сестрам) из американских семей, меньше всего конфликтуют друг с другом братья, которые ...
- (65) Новые знания и возможности, радость, любовь и поддержка, которые человек получает от своих контактов, в психологии называют «социальным ...»
- (66) По сравнению с игроками в World of Warcraft, игроки в шутер Counter-Strike получают от своих игровых знакомств ... поддержки и знаний



- 67 Неверно, что застенчивые игроки...
- 68 «Тилт» (выплеск негативных эмоций) является примером ... токсичности
- 69 Неверно, что в число основных причин любой онлайн-токсичности входит ...
- 70 По мнению ученых, страсть к видеоиграм может быть ... или навязчивой
- 71 О навязчивой страсти к видеоиграм можно говорить, если человек ...
- 72 Навязчивая страсть к видеоиграм является ... игровой зависимости
- 73 К навязчивой страсти к видеоиграм склонны люди, у которых в жизни не удовлетворяются потребности в ...
- 74 Согласно исследованиям, в Голландии среди молодежи 13-20 лет ... геймеров демонстрируют признаки проблемной игры
- 75 За два года признаки игровой зависимости исчезают без вмешательства специалистов в ... случаев
- 76 В 2013 г. Американская психиатрическая ассоциация...
- 77 Всемирная организация здравоохранения планирует признать «игровое расстройство» болезнью в документе ..., который вступит в силу 1 января 2022 г.
- 78 Неверно, что признание «игрового расстройства» болезнью может быть преждевременным из-за того, что ...
- 79 Неверно, что родителям рекомендуется до 13 лет ...
- 80 По данным Международной ассоциации дислексии, от дислексии в разной степени страдает около... населения Земли
- 81 Неверно в отношении дислексии, что ...
- 82 За ... тренировки с использованием экшн-видеоигры у детей с диагнозом дислексии произошло улучшение чтения, сопоставимое с годом самостоятельной работы
- 83 Положительное влияние экшн-видеоигр на дислексиков объясняется тем, что такие игры развивают ...
- 84 По мнению ученых, травматическое событие закрепляется в памяти в первые ... после инцидента



- 85 Пациенты, которые играли в «Тетрис» после аварии, на ... реже вспоминали о травматическом событии, чем люди из контрольной группы
- 86 Неверно, что тренинг стрессоустойчивости призван ...
- 87 Неверно, что в канадском исследовании 2012 года за авторством С. Бушар и коллег, стрессоустойчивость солдат развивали с помощью...
- 88 Видеоигры используют в медицине как обезболивающее, потому что они ...
- 89 Киберспортивный форум был организован Международным олимпийским комитетом в ...
- 90 Первый киберспортивный форум состоялся в ...
- 91 Согласно определению К. Тидеманна (Claus Tiedemann), «Спорт – культурная сфера активности, в которой люди добровольно взаимодействуют с другими людьми с сознательной целью ...»
- 92 Согласно теории А. Гуттмана, ядерной характеристикой современного большого спорта, отличающей его от первобытного / античного спорта, является...
- 93 По оценке Марка Денни из Стэнфордского университета, большинство рекордов скорости человека находятся в ... отставании от биологического максимума
- 94 Около ... атлетических соревнований перестало прогрессировать с 2001 г.
- 95 После появления в 2008 г. «суперкостюмов» для плавания, за два года было побито ... мировых рекордов
- 96 Неверно, что в число сходных черт киберспортивных дисциплин входит качество – ...
- 97 Киберспортивные дисциплины отличаются от шахмат важностью развития таких способностей, как ...
- 98 Неверно, что преимуществом киберспортивных дисциплин перед интеллектуальными играми является ...
- 99 Согласно модели потенциальных жизненных целей (Martoncik M., 2015), человек может стремиться к одной или нескольким жизненным целям из ...
- 100 Неверно, что одной из потенциальных жизненных целей (по Martoncik M., 2015) является ...



- (101) Киберспортсменов отличает от игроков-любителей повышенное стремление к ...
- (102) В южнокорейском исследовании профессионального пути киберспортсмена данные собирались методом ...
- (103) Помимо стадии восстановления южнокорейские ученые выделяют еще ... на профессиональном пути киберспортсмена
- (104) Неверно, что частой причиной потери удовольствия от игры на стадии борьбы ...
- (105) Неверно, что для выхода на стадию восстановления игроку необходимо ...
- (106) Согласно исследованиям, среди олимпийцев наилучшего результата добиваются люди, начавшие углубленную специализацию в ...
- (107) Культурный феномен социально одобряемой травли неуспешных игроков в компьютерных клубах в Южной Корее называется...
- (108) Средняя продолжительность карьеры в традиционном большом спорте составляет ...
- (109) Неверно, что в формулу успеха в игре («триаду успеха») входит такая составляющая, как ...
- (110) Выражение «проклятие плато» обозначает ...
- (111) С увеличением мастерства угроза «плато» ...
- (112) Во избежание длинных «плато» киберспортсменам и игрокам-любителям рекомендуется ...
- (113) Неверно, что в соревновательных видеоиграх причиной неэффективности простой игры для развития мастерства является то, что ...
- (114) Неверно, что для усвоения навыков в любом контексте необходимо ...
- (115) Неверно, что к золотым правилам тренировки относится правило «...»
- (116) Неверно, что в процессе исправления ошибок в ходе тренировок необходимо ...
- (117) Неверно, что частые поражения в матчах в процессе отработки навыков игры свидетельствуют ...



- (118) Для развития способностей киберспортсменов рекомендуется ...
- (119) В традиционном спорте после окончания карьеры от последствий травм и заболеваний ...
- (120) В опросе отечественных спортсменов выяснилось, что ... мужчин имели три и более травмы
- (121) Интенсивная игра в видеоигры может приводить к ...
- (122) Неверно, что для профилактики перенапряжения глаз из-за игры в видеоигры рекомендуется...
- (123) Сдавливание срединного нерва в запястном канале является причиной развития ...
- (124) Синдром запястного канала встречается у ... населения
- (125) Крестцово-подвздошный сустав находится в месте соединения костей ...
- (126) Процесс исправления игровой позы киберспортсмена обычно сопровождается ...
- (127) Препарат Аддералл обычно выписывается людям, страдающим от ... и нарколепсии
- (128) Спортсмены втайне принимают Аддералл, чтобы ...
- (129) Неверно, что психолог киберспорта нужен, чтобы ...
- (130) Неверно, что целью составления портрета личности и мотивации игрока в киберспорте является понимание того, ...
- (131) Неверно, что целью диагностики социальных процессов в киберспортивном коллективе является понимание ...
- (132) Лучшим методом диагностики актуального состояния и работоспособности является ...
- (133) Неверно, что эргономика ...
- (134) Психологическая работа по «улучшению» киберспортивной команды невозможна без ...
- (135) Неверно, что личностно-гуманный подход в работе со спортсменом предполагает ...



- (136) Неверно, что для эффективного найма психолога киберспорта рекомендуется ...
- (137) Хорошим признаком компетентности психолога киберспорта является ...
- (138) На установления доверия с игроками у психолога киберспорта обычно уходит около ...
- (139) В киберспорте выделяют ... предматчевых эмоциональных состояний
- (140) Неверно, что типом предматчевого эмоционального состояния в киберспорте является ...
- (141) Неверно, что признаком такого предматчевого эмоционального состояния в киберспорте, как боевая готовность, является ...
- (142) Неверно, что признаком такого предматчевого эмоционального состояния в киберспорте, как предматчевая лихорадка, является ...
- (143) Неверно, что признаком такого предматчевого эмоционального состояния в киберспорте, как предматчевая апатия, является ...
- (144) Неверно, что эмоциональное возбуждение киберспортсмена определяется ...
- (145) Вариантом предматчевой апатии в случае недооценки соперника в киберспорте является состояние ...
- (146) Неверно, что в число спонтанных приемов контроля собственного состояния, используемых сегодня игроками в киберспорте, входит ...
- (147) Неверно, что в число когнитивных ошибок, способствующих появлению «тилта», входит ...
- (148) Состояние эмоционального истощения, вызванное чрезмерным и продолжительным стрессом, называется ...
- (149) От того, насколько легко нужная информация доходит до нужных людей во время матча, зависит ...
- (150) Согласно модели коммуникации, все общение во время киберспортивного матча можно разделить на ...
- (151) Неверно, что в модель коммуникации во время киберспортивного матча входит такой тип высказывания, как «...»
- (152) Неверно, что (по результатам исследований) в игре Dota 2 сильные команды отличались от слабых тем, что их игроки ...



- (153) Идеальная коммуникация во время киберспортивного матча почти полностью состоит из ...
- (154) Неверно, что высокий процент запросов информации в диаграмме коммуникации может означать, что игроки ...
- (155) Неверно, что высокий процент приказов в диаграмме коммуникации может означать, что ...
- (156) Чтобы повысить точность диаграммы коммуникации, рекомендуется ...
- (157) Специальные слова и фразы, которыми игроки в киберспорте обозначают места и события на карте, – это ... команды
- (158) Развитое командное мышление должно быть
- (159) В киберспорте сегодня принято ...
- (160) Гибкость мышления, способность к обучению и выявлению закономерностей, не зависящая от эрудиции – все это составляет понятие «... интеллект»
- (161) Неверно, что, согласно исследованиям, успешные игроки в МОВА-игры отличаются от менее успешных ...
- (162) Согласно исследованиям, в киберспорте умственное превосходство более успешных игроков над менее успешными является следствием их ...
- (163) Спортсмены-интроверты справляются с негативными эмоциями ...
- (164) Высокую скорость реакции, мышления и переключения внимания демонстрируют люди ... нервной системой
- (165) Более высокие притязания в работе демонстрируют люди ... нервной системой
- (166) Для оценки «командного IQ» в киберспорте ученые ...
- (167) «Тест на командный IQ», использовавшийся для оценки команд в «Лиге Легенд» в исследовании 2017 г., состоит из ... коротких задач
- (168) Неверно, что в «Лиге Легенд» высокий командный IQ демонстрируют ...
- (169) Ученые показали, что элитные игроки в Starcraft 2 совершают в среднем ...



- (170) Задержка перед первым нажатием после перемещения камеры в Starcraft 2 минимальна в ...
- (171) В киберспорте игроки старшего возраста некоторое время компенсируют растущее отставание в скорости ...
- (172) Среди любителей MOBA-игр наиболее успешны игроки в возрасте ...
- (173) Среди любителей шутеров диапазон «успешного возраста» ...
- (174) Юные игроки вероятно уступают игрокам постарше из-за ...
- (175) Неверно, что в контексте старения спортсменов в киберспорте, ...
- (176) ... делает киберспорт перспективным видом спорта для пожилых людей
- (177) Деменция развивается у ... людей к 70 годам
- (178) У людей, прошедших тренировку на скорость обработки визуальных стимулов, риск развития деменции меньше на ...
- (179) По данным проекта Women in Gaming, среди профессиональных игроков и работников индустрии киберспорта около ... женщин
- (180) Среди зрителей киберспорта ... женщин
- (181) Малое количество женщин среди любителей шахмат само по себе объясняет позиции шахматисток в рейтингах на ...
- (182) Если бы соревновательными играми начало увлекаться одинаковое количество женщин и мужчин, среди киберспортсменов ...
- (183) Неверно, что отличия в средних показателях между мужчинами и женщинами наблюдаются для ...
- (184) Утверждение «женщины в среднем менее соревновательны, чем мужчины» означает, что ...
- (185) В американском исследовании 2018 г. было установлено, что после нескольких сессий тренировки в экшн-игру Space Fortress успешные женщины ... по очкам
- (186) Феномен, когда человек боится подтвердить стереотип, нервничает, ошибается и тем самым стереотип подтверждает, называется «... стереотипа»



- (187) Согласно исследованиям, женщины, которые знают, что соревнуются в видеоигре с мужчинами, ..., чем женщины, которые не знают об этом
- (188) Среди взрослых сотрудников игродела женщин около ...
- (189) В 2019 г. зрительская аудитория киберспорта составила ... человек
- (190) Неверно, что одна из трех ключевых психологических причин того, что люди становятся болельщиками в спорте, – это ...
- (191) Феномен эмоционального заражения и разрастания эмоций людей в толпе называется ... реакцией
- (192) На стриминговых платформах «малый чат» становится «массивным» на пороге ... участников
- (193) Неверно, что на стриминговых платформах в «массивном чате», по сравнению с «малым чатом», ...
- (194) На стриминговых платформах тип чата «данмаку» отличается от других типов тем, что сообщения ...
- (195) Состояние слияния с толпой и потери границ личности называется в психологии «...»
- (196) Односторонний контакт, при котором человек испытывает глубокие эмоции к персоне по ту сторону экрана, – это ... отношения
- (197) Неверно, что высокую увлеченность киберспортивными матчами предсказывает фактор ...
- (198) Тот факт, что 71 % аудитории киберспорта смотрит турниры лишь по одной игре, свидетельствует о ...
- (199) Всего в видеоигры на разных устройствах играют около ... человек в мире
- (200) Согласно теории самодетерминации, люди играют в видеоигры для удовлетворения ... базовых потребностей
- (201) Потребность в автономии означает желание чувствовать, что ты ...
- (202) Состояние, когда человек начинает чувствовать себя частью игрового мира, в противовес наблюдению за ним со стороны, называется ...
- (203) Согласно исследованиям, когда видеоигра успешно удовлетворяет психологические потребности игрока, ...



- (204) Согласно модели Ника Йи, люди могут предпочитать в видеоиграх один или несколько типов геймплея из ...
- (205) Неверно, что модель Ника Йи включает такой тип геймплея, как ...
- (206) Игроки, открытые новому опыту, предпочитают такой тип геймплея, как ...
- (207) По сравнению с женщинами-игроками, хардкорные игроки-мужчины вероятнее ищут в видеоиграх ...
- (208) Теория самодетерминации и модель Ника Йи ...
- (209) Согласно определению М. Зайда (M. Zyda), видеоигры – ментальные ..., выполняемые по определенным правилам с целью отдыха, удовольствия и чувства достижения
- (210) Преимущества геймеров над неиграющими людьми в тестах не позволяют говорить о влиянии видеоигр на мозг, потому что ...
- (211) Чтобы оценить влияние видеоигр на умственные способности, ученые тренируют играть в видеоигры и оценивают умственные изменения ...
- (212) Существующие исследования позволяют говорить о том, что те или иные умственные способности развиваются ...
- (213) Показано, что сорок часов тренировки в Starcraft улучшают ...
- (214) Повышение уровня сообразительности после 30 минут игры в шутер сохраняется около ...
- (215) Кратковременное повышение уровня сообразительности после сеанса игры в шутер ученые сравнивают с эффектом ...
- (216) Из-за предполагаемой слабой нагрузки на мозг казуальные видеоигры (головоломки, «Тетрис», «Эрудит») обычно ...
- (217) После того, как ученые из Торонто предложили испытуемым сыграть 10 часов в шутер Medal of Honor ...
- (218) Результаты исследований позволяют говорить, что тренировка в экшн-видеоигры помогает ...
- (219) Неверно, что регулярное переживание положительных эмоций ...
- (220) «Опыт потока» можно получить только ...
- (221) Неверно, что в состоянии «потока» человек ...



- (222) Видеоигры являются перспективным методом лечения депрессии, потому что ...
- (223) Неверно, что положительные эффекты казуальных видеоигр наблюдаются в ... играющих
- (224) В мире от депрессии страдают около ... человек
- (225) Среди людей, страдающих от депрессии, только ... могут позволить себе лечение с помощью препаратов и психотерапии
- (226) Неверно, что в сравнении с неиграющими детьми дети-геймеры ...
- (227) Взрослый, которого в детстве хвалили за талант, а не за приложенные им усилия, вероятнее будет ...
- (228) Согласно исследованиям, геймеры проявляют большее упорство в решении ..., чем неиграющие люди
- (229) С 1996 по 2011 г. количество преступлений среди несовершеннолетних в США упало на ...
- (230) Идея о том, что чем больше молодежь играет в видеоигры, тем меньше у нее остается времени на нарушения закона, – это суть «гипотезы о ...»
- (231) Отчет генерального хирурга США о связи между жестоким телевидением и агрессией был опубликован в ...
- (232) Согласно опросу 7 000 школьников в 2012 г., любители жестоких видеоигр на 67 % вероятнее нарушают правила и на ... вероятнее совершают жестокие поступки
- (233) Проведя контроль побочных факторов, авторы исследования жестокости в видеоиграх 2012 г. пришли к выводу, что ...
- (234) В исследовании К. Фергюсона был сделан вывод, что для появления эффекта жестоких видеоигр человек должен играть в них ...
- (235) Верховный суд США встал на защиту жестоких видеоигр как свободы слова в ...
- (236) Метаанализ – это...
- (237) Когда человек совершает преступление, внешне оформленное в стиле видеоигры, говорят, что игра послужила для него «...»
- (238) «Publication bias» – склонность ученых и научных журналов публиковать только те исследования, которые ...



- (239) Исследования связи игрового хобби со школьными оценками ...
- (240) В исследовании 2014 г., в котором были сопоставлены время игры в видеоигры и результаты международных тестов, были проанализированы данные 192 000 школьников из ... стран Организации экономического сотрудничества и развития (ОЭСР)
- (241) Неверно, что в исследовании 2014 г., в котором были сопоставлены время игры в видеоигры и результаты в международных тестах, учитывались баллы школьников в тестах по ...
- (242) В 2014 г. ученые из Британии и Австралии, сопоставив время игры каждого школьника и результаты международных тестов, выяснили, что играющие школьники в среднем...
- (243) В 2018 г. ученые из Сингапура, изучая связь игрового хобби и успехов в учебе, проанализировали тестовые баллы ... американских школьников
- (244) Согласно исследованию сингапурских ученых 2018 г., дети, играющие в видеоигры ...
- (245) Неверно, что в норме игра в видеоигры может ...
- (246) В 2019 г. ученые провели метаанализ ... исследований о связи игрового хобби и лишнего веса
- (247) Связь между геймингом и лишним весом была выявлена для ...
- (248) «Синий свет» нарушает выработку гормона ...
- (249) В среднем сны снятся людям ... за ночь
- (250) Неверно, что в исследовании 2010 г., в котором изучалось влияние игры перед сном на качество сна, ...
- (251) Неверно, что кроме сновидений и видеоигр, человек также погружается в «виртуальную реальность» ...
- (252) Неверно, что согласно исследованиям сны геймеров отличаются от снов неиграющих людей тем, что ...
- (253) Насыщенность снов геймеров фантастическими образами ученые объясняют ...
- (254) Согласно исследованиям сновидений, по сравнению с неиграющими людьми меньше страха в кошмарных снах испытывают ...



- (255) У людей, страдающих от посттравматического стрессового расстройства (ПТСР), ... снов являются кошмарами
- (256) Чем больше признаков игровой зависимости демонстрирует человек, тем ...
- (257) В исследовании Андрея Смирнова, в котором оценивалось покупательское поведение в японской игре, выяснилось, что лутбоксы ...
- (258) ... увлеченных геймеров играют в мультиплеер-игры как минимум раз в неделю
- (259) Люди, играющие в мультиплеер-игры, проводят в среднем ... в неделю, играя с другими онлайн, и 6 часов – играя с другими лично
- (260) Неверно, что по сравнению с синглплеер-играми, в мультиплеер-играх люди ...
- (261) Согласно исследованиям, в США ... мальчиков 13–18 лет хотя бы изредка играют в видеоигры с сиблингами (братьями, сестрами)
- (262) Согласно исследованиям, посвященным детям – сиблингам (братьям, сестрам) из американских семей, меньше всего конфликтуют друг с другом братья, которые ...
- (263) Новые знания и возможности, радость, любовь и поддержка, которые человек получает от своих контактов, в психологии называют «социальным ...»
- (264) По сравнению с игроками в World of Warcraft, игроки в шутер Counter-Strike получают от своих игровых знакомств ... поддержки и знаний
- (265) Неверно, что застенчивые игроки...
- (266) «Тилт» (выплеск негативных эмоций) является примером ... токсичности
- (267) Неверно, что в число основных причин любой онлайн-токсичности входит ...
- (268) По мнению ученых, страсть к видеоиграм может быть ... или навязчивой
- (269) О навязчивой страсти к видеоиграм можно говорить, если человек ...
- (270) Навязчивая страсть к видеоиграм является ... игровой зависимости



- (271) К навязчивой страсти к видеоиграм склонны люди, у которых в жизни не удовлетворяются потребности в ...
- (272) Согласно исследованиям, в Голландии среди молодежи 13-20 лет ... геймеров демонстрируют признаки проблемной игры
- (273) За два года признаки игровой зависимости исчезают без вмешательства специалистов в ... случаев
- (274) В 2013 г. Американская психиатрическая ассоциация...
- (275) Всемирная организация здравоохранения планирует признать «игровое расстройство» болезнью в документе ..., который вступит в силу 1 января 2022 г.
- (276) Неверно, что признание «игрового расстройства» болезнью может быть преждевременным из-за того, что ...
- (277) Неверно, что родителям рекомендуется до 13 лет ...
- (278) По данным Международной ассоциации дислексии, от дислексии в разной степени страдает около... населения Земли
- (279) Неверно в отношении дислексии, что ...
- (280) За ... тренировки с использованием экшн-видеоигры у детей с диагнозом дислексии произошло улучшение чтения, сопоставимое с годом самостоятельной работы
- (281) Положительное влияние экшн-видеоигр на дислексиков объясняется тем, что такие игры развивают ...
- (282) По мнению ученых, травматическое событие закрепляется в памяти в первые ... после инцидента
- (283) Пациенты, которые играли в «Тетрис» после аварии, на ... реже вспоминали о травматическом событии, чем люди из контрольной группы
- (284) Неверно, что тренинг стрессоустойчивости призван ...
- (285) Неверно, что в канадском исследовании 2012 года за авторством С. Бушар и коллег, стрессоустойчивость солдат развивали с помощью...
- (286) Видеоигры используют в медицине как обезболивающее, потому что они ...
- (287) Киберспортивный форум был организован Международным олимпийским комитетом в ...



- (288) Первый киберспортивный форум состоялся в ...
- (289) Согласно определению К. Тидеманна (Claus Tiedemann), «Спорт – культурная сфера активности, в которой люди добровольно взаимодействуют с другими людьми с сознательной целью ...»
- (290) Согласно теории А. Гуттмана, ядерной характеристикой современного большого спорта, отличающей его от первобытного / античного спорта, является...
- (291) По оценке Марка Денни из Стэнфордского университета, большинство рекордов скорости человека находятся в ... отставании от биологического максимума
- (292) Около ... атлетических соревнований перестало прогрессировать с 2001 г.
- (293) После появления в 2008 г. «суперкостюмов» для плавания, за два года было побито ... мировых рекордов
- (294) Неверно, что в число сходных черт киберспортивных дисциплин входит качество – ...
- (295) Киберспортивные дисциплины отличаются от шахмат важностью развития таких способностей, как ...
- (296) Неверно, что преимуществом киберспортивных дисциплин перед интеллектуальными играми является ...
- (297) Согласно модели потенциальных жизненных целей (Martoncik M., 2015), человек может стремиться к одной или нескольким жизненным целям из ...
- (298) Неверно, что одной из потенциальных жизненных целей (по Martoncik M., 2015) является ...
- (299) Киберспортсменов отличает от игроков-любителей повышенное стремление к ...
- (300) В южнокорейском исследовании профессионального пути киберспортсмена данные собирались методом ...
- (301) Помимо стадии восстановления южнокорейские ученые выделяют еще ... на профессиональном пути киберспортсмена
- (302) Неверно, что частой причиной потери удовольствия от игры на стадии борьбы ...
- (303) Неверно, что для выхода на стадию восстановления игроку необходимо ...



- (304) Согласно исследованиям, среди олимпийцев наилучшего результата добиваются люди, начавшие углубленную специализацию в ...
- (305) Культурный феномен социально одобряемой травли неуспешных игроков в компьютерных клубах в Южной Корее называется...
- (306) Средняя продолжительность карьеры в традиционном большом спорте составляет ...
- (307) Неверно, что в формулу успеха в игре («триаду успеха») входит такая составляющая, как ...
- (308) Выражение «проклятие плато» обозначает ...
- (309) С увеличением мастерства угроза «плато» ...
- (310) Во избежание длинных «плато» киберспортсменам и игрокам-любителям рекомендуется ...
- (311) Неверно, что в соревновательных видеоиграх причиной неэффективности простой игры для развития мастерства является то, что ...
- (312) Неверно, что для усвоения навыков в любом контексте необходимо ...
- (313) Неверно, что к золотым правилам тренировки относится правило «...»
- (314) Неверно, что в процессе исправления ошибок в ходе тренировок необходимо ...
- (315) Неверно, что частые поражения в матчах в процессе отработки навыков игры свидетельствуют ...
- (316) Для развития способностей киберспортсменов рекомендуется ...
- (317) В традиционном спорте после окончания карьеры от последствий травм и заболеваний ...
- (318) В опросе отечественных спортсменов выяснилось, что ... мужчин имели три и более травмы
- (319) Интенсивная игра в видеоигры может приводить к ...
- (320) Неверно, что для профилактики перенапряжения глаз из-за игры в видеоигры рекомендуется...





- (321) Сдавливание срединного нерва в запястном канале является причиной развития ...
- (322) Синдром запястного канала встречается у ... населения
- (323) Крестцово-подвздошный сустав находится в месте соединения костей ...
- (324) Процесс исправления игровой позы киберспортсмена обычно сопровождается ...
- (325) Препарат Аддералл обычно выписывается людям, страдающим от ... и нарколепсии
- (326) Спортсмены втайне принимают Аддералл, чтобы ...
- (327) Неверно, что психолог киберспорта нужен, чтобы ...
- (328) Неверно, что целью составления портрета личности и мотивации игрока в киберспорте является понимание того, ...
- (329) Неверно, что целью диагностики социальных процессов в киберспортивном коллективе является понимание ...
- (330) Лучшим методом диагностики актуального состояния и работоспособности является ...
- (331) Неверно, что эргономика ...
- (332) Психологическая работа по «улучшению» киберспортивной команды невозможна без ...
- (333) Неверно, что личностно-гуманный подход в работе со спортсменом предполагает ...
- (334) Неверно, что для эффективного найма психолога киберспорта рекомендуется ...
- (335) Хорошим признаком компетентности психолога киберспорта является ...
- (336) На установления доверия с игроками у психолога киберспорта обычно уходит около ...
- (337) В киберспорте выделяют ... предматчевых эмоциональных состояний
- (338) Неверно, что типом предматчевого эмоционального состояния в киберспорте является ...





- (339) Неверно, что признаком такого предматчевого эмоционального состояния в киберспорте, как боевая готовность, является ...
- (340) Неверно, что признаком такого предматчевого эмоционального состояния в киберспорте, как предматчевая лихорадка, является ...
- (341) Неверно, что признаком такого предматчевого эмоционального состояния в киберспорте, как предматчевая апатия, является ...
- (342) Неверно, что эмоциональное возбуждение киберспортсмена определяется ...
- (343) Вариантом предматчевой апатии в случае недооценки соперника в киберспорте является состояние ...
- (344) Неверно, что в число спонтанных приемов контроля собственного состояния, используемых сегодня игроками в киберспорте, входит ...
- (345) Неверно, что в число когнитивных ошибок, способствующих появлению «тилта», входит ...
- (346) Состояние эмоционального истощения, вызванное чрезмерным и продолжительным стрессом, называется ...
- (347) От того, насколько легко нужная информация доходит до нужных людей во время матча, зависит ...
- (348) Согласно модели коммуникации, все общение во время киберспортивного матча можно разделить на ...
- (349) Неверно, что в модель коммуникации во время киберспортивного матча входит такой тип высказывания, как «...»
- (350) Неверно, что (по результатам исследований) в игре Dota 2 сильные команды отличались от слабых тем, что их игроки ...
- (351) Идеальная коммуникация во время киберспортивного матча почти полностью состоит из ...
- (352) Неверно, что высокий процент запросов информации в диаграмме коммуникации может означать, что игроки ...
- (353) Неверно, что высокий процент приказов в диаграмме коммуникации может означать, что ...
- (354) Чтобы повысить точность диаграммы коммуникации, рекомендуется ...
- (355) Специальные слова и фразы, которыми игроки в киберспорте обозначают места и события на карте, – это ... команды



- (356) Развитое командное мышление должно быть
- (357) В киберспорте сегодня принято ...
- (358) Гибкость мышления, способность к обучению и выявлению закономерностей, не зависящая от эрудиции – все это составляет понятие «... интеллект»
- (359) Неверно, что, согласно исследованиям, успешные игроки в МОВА-игры отличаются от менее успешных ...
- (360) Согласно исследованиям, в киберспорте умственное превосходство более успешных игроков над менее успешными является следствием их ...
- (361) Спортсмены-интроверты справляются с негативными эмоциями ...
- (362) Высокую скорость реакции, мышления и переключения внимания демонстрируют люди ... нервной системой
- (363) Более высокие притязания в работе демонстрируют люди ... нервной системой
- (364) Для оценки «командного IQ» в киберспорте ученые ...
- (365) «Тест на командный IQ», использовавшийся для оценки команд в «Лиге Легенд» в исследовании 2017 г., состоит из ... коротких задач
- (366) Неверно, что в «Лиге Легенд» высокий командный IQ демонстрируют ...
- (367) Ученые показали, что элитные игроки в Starcraft 2 совершают в среднем ...
- (368) Задержка перед первым нажатием после перемещения камеры в Starcraft 2 минимальна в ...
- (369) В киберспорте игроки старшего возраста некоторое время компенсируют растущее отставание в скорости ...
- (370) Среди любителей МОВА-игр наиболее успешны игроки в возрасте ...
- (371) Среди любителей шутеров диапазон «успешного возраста» ...
- (372) Юные игроки вероятно уступают игрокам постарше из-за ...



- (373) Неверно, что в контексте старения спортсменов в киберспорте, ...
- (374) ... делает киберспорт перспективным видом спорта для пожилых людей
- (375) Деменция развивается у ... людей к 70 годам
- (376) У людей, прошедших тренировку на скорость обработки визуальных стимулов, риск развития деменции меньше на ...
- (377) По данным проекта Women in Gaming, среди профессиональных игроков и работников индустрии киберспорта около ... женщин
- (378) Среди зрителей киберспорта ... женщин
- (379) Малое количество женщин среди любителей шахмат само по себе объясняет позиции шахматисток в рейтингах на ...
- (380) Если бы соревновательными играми начало увлекаться одинаковое количество женщин и мужчин, среди киберспортсменов ...
- (381) Неверно, что отличия в средних показателях между мужчинами и женщинами наблюдаются для ...
- (382) Утверждение «женщины в среднем менее соревновательны, чем мужчины» означает, что ...
- (383) В американском исследовании 2018 г. было установлено, что после нескольких сессий тренировки в экшн-игру Space Fortress успешные женщины ... по очкам
- (384) Феномен, когда человек боится подтвердить стереотип, нервничает, ошибается и тем самым стереотип подтверждает, называется «... стереотипа»
- (385) Согласно исследованиям, женщины, которые знают, что соревнуются в видеоигре с мужчинами, ..., чем женщины, которые не знают об этом
- (386) Среди взрослых сотрудников игродела женщин около ...
- (387) В 2019 г. зрительская аудитория киберспорта составила ... человек
- (388) Неверно, что одна из трех ключевых психологических причин того, что люди становятся болельщиками в спорте, – это ...
- (389) Феномен эмоционального заражения и разрастания эмоций людей в толпе называется ... реакцией



- (390) На стриминговых платформах «малый чат» становится «массивным» на пороге ... участников
- (391) Неверно, что на стриминговых платформах в «массивном чате», по сравнению с «малым чатом», ...
- (392) На стриминговых платформах тип чата «данмаку» отличается от других типов тем, что сообщения ...
- (393) Состояние слияния с толпой и потери границ личности называется в психологии «...»
- (394) Односторонний контакт, при котором человек испытывает глубокие эмоции к персоне по ту сторону экрана, – это ... отношения
- (395) Неверно, что высокую увлеченность киберспортивными матчами предсказывает фактор ...
- (396) Тот факт, что 71 % аудитории киберспорта смотрит турниры лишь по одной игре, свидетельствует о ...